

IV PROJETAR 2009
PROJETO COMO INVESTIGAÇÃO: ENSINO, PESQUISA E PRÁTICA
FAU-UPM SÃO PAULO BRASIL
Outubro 2009

SITUAÇÃO
EL PROYECTAR COMO CONSTRUCTOR DE SITUACIONES.
LA CONSTRUCCION DE SITUACIONES EN LA CIUDAD EN AUSENCIA.

Giannopoulou Efpraxia, arquitecta de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Demócrito de Tracia, Grecia, alumna de doctorado en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid, España. C/ Fernandez de los Rios 49, 6B, CP:28015, Madrid, España, arquiefi@gmail.com

Mandoulidou Elisavet, arquitecta de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Demócrito de Tracia, Grecia, alumna de doctorado de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Demócrito de Tracia, Grecia, C/ Cardenal Cisneros 60, 4izq, CP: 28010, Madrid, España emandoulidou@gmail.com

Zamzara Katerina, arquitecta de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Demócrito de Tracia, Grecia, alumna de doctorado de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid, España, C/ Cardenal Cisneros 60, 4izq, CP: 28010, Madrid, España, katzamzara@gmail.com

Palavras-chave: Localização, Processo, Rede, Ausência

A proposta que se faz é a confrontação da realização do projecto arquitectónico não como constructor de edifícios, mas sim de situações. O objectivo deste trabalho é a aproximação às experiências, às acções e aos meios que nutrem a capacidade do arquitecto para construir situações, isto é, a capacidade do arquitecto para sentir e apresentar a arquitectura como algo que o envolve e não como algo figurativo. Centra-se sobretudo na construção de situações na cidade contemporânea, que é caracterizada por diversos autores como uma cidade em ausência.

O documento pertence ao primeiro eixo do Congresso sobre a Situação. Parte da noção de que o ofício do arquitecto é, sobretudo, a criação de mundos habitáveis. Neste sentido, projectar e construir uma cidade habitável significa construir uma cidade em que podem ocorrer situações em que o homem se sinta bem. Assim, o trabalho questiona-se sobre as experiências e as acções que alimentam o processo arquitectónico da construção de situações, ou seja, que ajudam o arquitecto a aproximar-se da experiência de sentir-se envolvido dentro dos futuros espaços a construir.

Construir uma situação impede uma posição e um movimento do imaginante dentro de lugares imaginários. Segundo Bernard Tsumi no projectar de situações, ou seja, de configurações em que as pessoas interagem, os acontecimentos, o movimento e o espaço são justapostos. Os situacionistas chamavam "situações a construir" à busca de uma organização dialética de realidades parciais passageiras, realidades resultantes da articulação do tempo e do espaço.

A cidade do terceiro milénio é uma cidade em ausência, um lugar que é abstracto e concreto ao mesmo tempo. O espaço público é substituído por uma enorme circulação, ventilação e espaço de ligação efémero, o aqui e o ali derrubam-se no agora.

Palabras-claves: Situación, Proceso, Red, Ausencia

La propuesta que se hace es el enfrentamiento del acto de proyectar arquitectura como constructor no de edificios sino de situaciones. El objetivo de la ponencia es la aproximación a las experiencias, las acciones y los medios que nutren la capacidad del arquitecto de construir situaciones, es decir, la capacidad del arquitecto de poder sentir y presentar la arquitectura como algo que le envuelve y no como algo que tiene figura. Se hace enfoque especial en la construcción de situaciones en la ciudad contemporánea, que por varios autores se caracteriza como ciudad en ausencia.

La ponencia pertenece al primer eje del congreso relacionado con la Situación. Parte de la noción de que el oficio del arquitecto es, primariamente, la creación de mundos habitables. En este sentido, proyectar y construir una ciudad habitable significa construir una ciudad en la que pueden ocurrir situaciones en las que el hombre se sienta bien. De este modo, el trabajo se pregunta sobre las experiencias y las acciones que alimentan el proceso arquitectónico hacia la construcción de situaciones, es decir, que ayudan al arquitecto a aproximarse a la experiencia de sentirse envuelto dentro de los futuros espacios a construir.

Construir una situación impide una posición y un movimiento del imaginante dentro de lugares imaginarios. Según Bernard Tsumi en el proyectar de situaciones, es decir, de configuraciones en las cuales la gente interactúa, los acontecimientos, el movimiento y el espacio están yuxtapuestos. Los situacionistas llamaban "situaciones a construir" a la búsqueda de una organización dialéctica de realidades parciales pasajeras, realidades resultantes del articulación del tiempo y del espacio.

La ciudad del tercer milenio es una ciudad en ausencia, un lugar que es abstracto y concreto al mismo tiempo. El espacio público se substituye por una circulación gigantesca, ventilación y espacio de conexión efímera; *el aquí y el allí se derrumban en el ahora.*

Key-words: Situation, Process, Network, Absence

The proposition made is the approach of the act of architectural design as a constructor not of buildings, but of situations. The objective of the paper is the approximation of the experiences, the actions and the media that foster the capacity of the architect to construct situations, namely, the capacity to be able to feel and present architecture like something that surrounds him and not like something that has a form. A special focus is made on the construction of situations in the contemporary city, which by various authors is characterized as city in absence. The paper pertains to the first theme of the congress that is related to the Situation. It starts from the concept that the work of the architect is primarily the creation of habitable worlds. In that sense, designing and constructing a habitable city means constructing a city in which can occur situations that promotes human well-being. Thus, this work examines the experiences and actions that fuel the architectural process of constructing situations and help the architect to move closer to the experience of feeling surrounded of the future spaces to be built.

Constructing a situation impedes the position and the movement of the imaginer in imaginary places. Imagined life from the inside transforms the world into a miniature; it envelops everything; from the inside is the contact, the envelopment, the tactile, the olfactory, from the outside is the distance, the visible, the target. According to Bernard Tsumi in designing situations, namely, configurations in which people interact, events, movement and space are juxtaposed. The Situationists called "situations to construct" the search for a dialectic organization of partial transient realities, realities resulting from the articulation of space and time.

The city of the third millennium is a city in absence, a place that is abstract and concrete at the same time. The public space is replaced with a gigantic circulation, ventilation and space of ephemeral connection; the here and there fall into the now.

La propuesta que se hace es el enfrentamiento del acto de proyectar arquitectural como constructor no de edificios sino de situaciones. El objetivo de la ponencia es la aproximación a las experiencias, las acciones y los medios que nutren la capacidad del arquitecto de construir situaciones, es decir, la capacidad del arquitecto de poder sentir y presentar la arquitectura como algo que le envuelve y no como algo que tiene figura. Se hace enfoque especial en la construcción de situaciones en la ciudad contemporánea, que por varios autores se caracteriza como ciudad en ausencia.

La ponencia pertenece al primer eje del congreso relacionado con la Situación. Parte de la noción de que el oficio del arquitecto es, primariamente, la creación de mundos habitables. En este sentido, proyectar y construir una ciudad habitable significa construir una ciudad en la que pueden ocurrir situaciones en las que el hombre se sienta bien. De este modo, el trabajo se pregunta sobre las experiencias y las acciones que alimentan el proceso arquitectónico hacia la construcción de situaciones, es decir, que ayudan al arquitecto a aproximarse a la experiencia de sentirse envuelto dentro de los futuros espacios a construir.

La construcción de situaciones

Estar en situación - la característica de la existencia humana - no es, por lo tanto, solamente ocupar un sitio, sino vivir desde una situación, que puede ser a la vez única o mostrenca, dada por el contorno auténticamente forjada. Gabriel Marcel abunda en opiniones parecidas, sobre todo cuando al distinguir entre existencia y objetividad, considera la primera como el ámbito de toda "posición" que pueda ocupar la segunda. Por eso, como indica Subiri, "la situación no es algo añadido al hombre y a las cosas, sino la radical condición para que pueda haber cosas para el hombre, y para que aquellas descubran a este sus potencias y le ofrezcan sus posibilidades¹". Jose Morales, en el diccionario *Metapolis de Arquitectura Avanzada* propone el cambio de la noción de lugar por la de situación. Indica que las situaciones son espaciales: vectoriales, campos de fuerzas que, al manifestarse, proponen de alguna manera, el proyecto. La situación hay que construirla, no se trata de una interpretación pasiva que incide sobre el proyecto².

Antes de José Morales, en la década de los '50, la corriente del Situacionismo, cuyo planteamiento central fue la creación de situaciones, se oponía a la concepción estática del espacio como contenedor neutro de relaciones sociales, proponiendo en su lugar, una noción dinámica del espacio como conocimiento y acción relacionados con nuevas formas de habitar. Los aspectos que fueron esenciales para el movimiento situacionista, fruto de un espíritu libertario y hedonista, pueden ser entendidos como aspectos diacrónicos ya que la aspiración, como concretamente anunciaban, es la victoria del tiempo vivido sobre el espacio, de la acción sobre la representación y de la vida sobre el arte. "*El acto creador es mucho más importante que el objeto creado*"³.

El manifiesto de Constant estaba explícitamente inspirado en la *Crítica de la vida cotidiana* de Henri Lefebvre. Los situacionistas discuten sus reflexiones con él, cuya teoría de los momentos de la vida los conduce a la elaboración de la idea de construir situaciones. Lefebvre pensaba los momentos de la vida como un acto de valorar los instantes. "*Man must be everyday, or he will not be at all*"⁴. De hecho, para inventar las situaciones hay que profundizar en los momentos e identificar sus instantes: es decir transformar y descentralizar los momentos⁵. La crítica de Lefebvre al urbanismo como técnica aplicada por el Estado de los años 1960-1970, toma un

¹ FERRATER, José Mora. **Diccionario de Filosofía**. Editorial Sudamericana de Buenos Aires. 1951, p.691

² GAUSA, Manuel; GUALLART, Vicente; MÜLLER, Willy; SORIANO, Federico; PORRAS, Fernando; MORALES, José. **Diccionario Metápolis de arquitectura avanzada**. Barcelona. AKTAR. 2001. p.560

³ CONSTANT. **El sentido del deterioro del arte**. DEBORD, Guy; IVAIN, Gilles; JORN, Asger; KHATIB, Abdelhafid; CONSTANT. **Textos situacionistas sobre arte y urbanismo. La creación abierta y sus enemigos**. Madrid: La Piqueta, 1977.p. 80

⁴ LEFEBVRE, Henri. **Critique of everyday life**. London/New York: Verso, 1991. p. 14

⁵ ANDREOTTI, Libero. **Situacionistas, arte, política, urbanismo**. Barcelona: ACTAR, 1996. p. 49

carácter de crítica radical: “O el espacio urbano se convierte en la obra de sus propios usuarios, o será inaceptable”⁶.

Las intervenciones urbanas de los situacionistas adoptan un carácter esencialmente efímero utilizando la ciudad como fondo y a la vez como soporte. La Internacional Situacionista insistió en que la unidad básica del urbanismo unitario no era la casa, sino el complejo arquitectónico que resulta de la combinación de todos los factores que conforman un ambiente o una serie de ambientes distintos a nivel de la situación construida⁷. La construcción de una situación, como se anuncia por la Internacional Situacionista en la Declaración de Ámsterdam el 1958, queda definida como la construcción de un micro-ambiente transitorio y un juego de situaciones para un momento único de la vida a unas cuantas personas⁸.

Los situacionistas estaban en búsqueda de deseos subversivos en unidades de ambientes (“*unités d’ambiente*”), en búsqueda de espacios de no sincronismo y de contradicción productiva. Sus reflexiones emplean dos conceptos básicos, de la práctica de la deriva, definida como una técnica de tránsito fugaz a través de ambientes cambiantes, y el principio de “*détournement*”, un método de integración de la producción artística presente o pasada en una construcción superior de un ambiente. La investigación más prolongada de las posibilidades espaciales y existenciales de la deriva fue el proyecto de Constant “New Babylon”, el cual se elabora con maquetas arquitectónicas materializadas en plexiglás, metal y madera, que incorporan básicamente el elemento mecánico de la rueda y el elemento arquitectónico de la escalera, expresando un cierto interés por el color y la geometría, influenciado por las obras del arquitecto Aldo Van Eyck y las del pintor Mondrian.

Aspectos del proyecto New Babylon, se publican en revistas situacionistas, donde se describía una de las zonas llamada “*Sector de juegos amarillo*”. Consistía en dos “casas-labirinto”, una grande y otra pequeña, las cuales están compuestas por un gran número de habitaciones, de espacios vacíos y callejones sin salida. Uno se pasea por dentro con espíritu de aventura. Uno podría hallarse en la habitación insonorizada, recubierta con azulejos acústicos, en la habitación estridente, en la habitación de los ecos (juegos con emisoras de radio), en la habitación de las imágenes (juegos cinematográficos), en la habitación de los reflejos, la del descanso (influencias psicogeográficas, juegos eróticos), en la habitación de la coincidencia⁹.

Consideraban el laberinto como una concepción dinámica del espacio, opuesta a la perspectiva estática. Pero también, y sobre todo, el laberinto como estructura de organización mental y método de creación, establecido por una dialéctica de lo abierto y lo cerrado, de la soledad y la comunión¹⁰. Así nace en 1959 el proyecto “*Die Welt als Labyrinth*”, concebido para el Stedelijk Museum de Ámsterdam pero no realizado, que consistía en transformar en laberinto las salas 36 y 37 del museo en forma de un recorrido. Su acondicionamiento no está estructurado por una decoración interior, sino tiende a constituir un medio mixto, a través de una mezcla de elementos interiores y exteriores. El paso a través de zonas térmicas y luminosas adaptadas, intervenciones sonoras, un cierto número de provocaciones conceptuales y otras, está afectado por un sistema de puertas unilaterales, algo que hace que aumenten las oportunidades de perderse¹¹.

Los situacionistas predicaban que proyectar “situaciones” no significa solo crear un ambiente o una atmósfera, sino algo más que una escenografía. Debería ser un comportamiento integrado en el tiempo, diseñado para ser vivido por sus constructores. Llamaban “situaciones a construir” a la búsqueda de una organización dialéctica de realidades parciales pasajeras¹² realidades resultantes de la articulación del tiempo y del espacio. Hay que construir atmósferas inhabituales, construir las calles de la vida real¹³. Tenían como objetivo, la generalización de la creatividad, como ya había exigido el futurismo en Italia el 1909, el dada en Zürich el 1916 y el surrealismo en París el 1917, y para conseguirlo consideraban preciso cambiar la estructura de la sociedad, es decir, la realización de nuestra vida.

⁶ ANDREOTTI, Libero. **Situacionistas, arte, política, urbanismo**. Barcelona: ACTAR, 1996. p. 49

⁷ ANDREOTTI, Libero. **Situacionistas, arte, política, urbanismo**. Barcelona: ACTAR, 1996. p. 115

⁸ ANDREOTTI, Libero. **Situacionistas, arte, política, urbanismo**. Barcelona: ACTAR, 1996. p. 122

⁹ ANDREOTTI, Libero. **Situacionistas, arte, política, urbanismo**. Barcelona: ACTAR, 1996. p. 25

¹⁰ ANDREOTTI, Libero. **Situacionistas, arte, política, urbanismo**. Barcelona: ACTAR, 1996. p. 96

¹¹ ANDREOTTI, Libero. **Situacionistas, arte, política, urbanismo**. Barcelona: ACTAR, 1996. p. 101

¹² CONSTANT. **El sentido del deterioro del arte**. DEBORD, Guy; IVAIN, Gilles; JORN, Asger; KHATIB, Abdelhafid; CONSTANT. **Textos situacionistas sobre arte y urbanismo. La creación abierta y sus enemigos**. Madrid: La Piqueta, 1977.p. 81

¹³ CONSTANT. **La targiversación como negación y como preludio**. DEBORD, Guy; IVAIN, Gilles; JORN, Asger; KHATIB, Abdelhafid; CONSTANT. **Textos situacionistas sobre arte y urbanismo. La creación abierta y sus enemigos**. Madrid: La Piqueta, 1977.p. 93

La ciudad del investigador situacionista es también una ciudad desnuda, silenciosa, sin historia y sin memoria. Por lo tanto, es una ciudad irreparable donde el *homo ludens* actúa sobre su entorno: interrumpe, cambia, intensifica, recorre los trayectos y deja trazas de sus actividades¹⁴. Y como elocuentemente expresa Marx, los hombres no pueden tener nada alrededor de sí, que no sea su rostro; todo les habla de sí mismos, su mismo paisaje está animado¹⁵.

Desde el análisis de Henri Lefebvre y de los Situacionistas, la arquitectura se considera capaz de poder cambiar estructuras sociales y políticas. La arquitectura no solo puede importar nociones de otras disciplinas, sino también exportar sus hallazgos en la producción de la cultura¹⁶. Según Bernard Tsumi, en el proyectar de situaciones, es decir, de configuraciones en las cuales la gente interactúa, los acontecimientos, el movimiento y el espacio están yuxtapuestos, ya que no hay arquitectura sin vida cotidiana, movimiento y acción¹⁷ y entonces, la arquitectura no se puede disociar de los acontecimientos que suceden en ella. Los acontecimientos ocurren como conjuntos indeterminados de resultados inesperados y correlacionan el espacio con el tiempo, ya que el tiempo existe para activar los espacios, transformándolos ocasionalmente desafiando las percepciones de sus límites. La arquitectura, entonces, confronta espacios y acciones igualmente y promueve la conexión entre la gente, el espacio y los flujos de información, comunicación y conocimiento. Eso se realiza en el proyectar diseñando condiciones en lugar de condicionando diseños, así activando lugares "intermedios", lugares con potencialidades, por la moción de cuerpos dentro de ellos. Dejando ver potencialidades ocultas o contradicciones en un programa arquitectónico y relacionándolas con una configuración espacial apropiada puede crear condiciones para que ocurran acontecimientos inesperados¹⁸.

Aldo van Eyck enseña la diferencia entre la construcción de situaciones y edificios distinguiendo el concepto del lugar y del espacio. El espacio está percibido como el vacío, el resultado del estado tecnocrático, el lugar es el espacio con la presencia humana. La definición del espacio por Aldo van Eyck se interpretó por varios autores con términos diferentes. Henri Lefebvre, en el 1960 y 1970, se refería a él como "espacio abstracto" y Melvin Webber como "non-place realm". Recientemente Marc Augé nombra el espacio de Aldo van Eyck como "no lugar de la sobremodernidad", Deyan Sudjic "Ciudad de 100 millas", Mike Davis "Ciudad de cuarzo" y "La egología del miedo", Joel Garreau "Edge City", y Rem Koolhaas "Espacio basura" de la "Ciudad genérica"¹⁹.

Los lugares de juego son el ejemplo más representativo de la obra de Aldo van Eyck en relación con la construcción de situaciones. Imaginado los modos que se pueden utilizar por los niños o los mayores, diseña objetos en varias formas en principio de metal y hormigón y después incluye la madera. Ofrece a los niños espacios públicos de jugar y mejora la cualidad visual de la ciudad, puesto que estaba convencido de la importancia visual del niño en la ciudad pero sobre todo en la imagen total de la ciudad.

Aldo van Eyck da una definición nueva del concepto del lugar y de la arquitectura: el punto de esta definición no es solo que está formulada desde el punto de vista del diseñador, sino del de los habitantes, el sujeto perceptor y experimentador. Esta definición involucra al habitante en lo que es la arquitectura. Según él, un edificio se puede considerar como arquitectura cuando presume la presencia humana en su estructura y apariencia, de hecho, solo cuando, a través de los varios puntos de vista, se despliega como si fuera un deseo de ser experimentado por sujetos que se encuentran en un constante movimiento y se relacionan²⁰.

Proyectar desde dentro

La distinción del punto de vista del arquitecto y del habitante en el hacer gráfico proyectivo se puede paralelizar con el proyectar *desde dentro* y *desde fuera* que introduce Javier Seguí de la Riva basado en varios autores como Foucault(1997), Blanchot (1992), Agamben(1998), Bachelard(1994), y J.L. Pardo(2004). Javier Seguí perfila una fenomenología de la experiencia vinculada a la distancia de los objetos con los que se trata y de las extremidades del cuerpo involucradas en la interacción. Y esta fenomenología a la inversa describe las

¹⁴ ANDREOTTI, Libero. **Situacionistas, arte, política, urbanismo**. Barcelona: ACTAR, 1996. p. 86

¹⁵ DEBORD, Guy. **Teoría de la deriva**. DEBORD, Guy; IVAIN, Gilles; JORN, Asger; KHATIB, Abdelhafid. **Textos situacionistas sobre arte y urbanismo. La creación abierta y sus enemigos**. Madrid: La Piqueta, 1977. p. 93

¹⁶ TSCHUMI, Bernard. **Architecture and Disjunction**. Massachusetts: MIT Press, 1999. p. 18

¹⁷ TSCHUMI, Bernard. **Architecture and Disjunction**. Massachusetts: MIT Press, 1999. p. 23

¹⁸ TSCHUMI, Bernard. **Event-Cities 2**. Massachusetts: The MIT Press, 2000. p. 13

¹⁹ DE ROODE, Ingeborg; LEFAIVRE, Liane (ed.). **Aldo van Eyck. The playgrounds and the city**. Amsterdam, Stedelijk Museum. 2001. p.24

²⁰STRAUVEN, Francis. **Aldo van Eyck. The shape of relativity**. Amsterdam, IDEA Books, 1998, p.419

posiciones situacionales desde las que se acometen las narraciones y las intelecciones de los acontecimientos experimentados²¹.

Así, hay un posicionamiento *desde fuera* y de lejos, en el que los objetos son observados y clasificados como cosas objetivas, lejanas y reales. También hay un *desde fuera* pero cerca en el que los objetos pueden ser tocados y vinculados al dentro como resistencias - extensiones materiales. Y hay también un *desde dentro* profundo y un *desde dentro* en el borde (en la sección) en los que los objetos son alojamientos de la fantasía o son productos (configuraciones materiales) que pueden sentirse como formaciones dinámicas llevadas adelante por una "hipotética vivacidad" también interior y "genérica"²².

Desde fuera es la distancia, lo visible, lo aparentemente aislado. La apariencia, los otros, el mundo. El ser. Desde dentro es el contacto, la envoltura, lo táctil, lo olfativo, lo sonoro. Lo continuo, lo interno, subjetivo. La acción, la formación, el arte haciéndose, la otredad. Lo situacional, la existencia, el hacer²³. Para Javier Seguí de la Riva la dualidad fuera - dentro parece crucial en el aprendizaje del oficio "habitacular" sobre todo porque la ubicación distante dificulta si no anula la entonación de la vida en el interior de la figura²⁴. Además, la imaginación para Gaston Bachelard es el sujeto transportado dentro de las cosas. Imaginar es conmoverse. Es elucubrar envolturas y confrontaciones, es abrir el interior de todo lo experimentable, es albergarse. Alojarse, situarse en un escenario ficticio vinculado²⁵.

Resulta que construir una situación impide una posición y un movimiento del imaginante dentro de lugares imaginarios. La vida imaginativa desde dentro transforma en miniatura el cosmos; hace de todo envoltura²⁶. Proyectar desde dentro significa entonces un proyectar del contacto, de lo táctil, lo olfativo, lo sonoro, de lo que nos envuelve. Ubicándose dentro de los lugares imaginarios se facilita la construcción de las posibles situaciones de los habitantes de los espacios futuros, de sus historias y relatos.

La construcción de relatos

Ricoeur entiende la narración como la forma verbal de construir la situación. Según él, las ciudades son relatos, lugares literarios. El espacio construido consiste en un sistema de gestos, de ritos destinados a las mayores interacciones de la vida. Los lugares son sitios donde cualquier cosa sucede; donde los cambios temporales siguen los trayectos efectivos a lo largo de los intervalos que separan y vuelven a unir los lugares. Toda historia de vida se desarrolla en un espacio de vida²⁷.

Hay una estrecha relación entre la arquitectura y el relato; un paralelismo entre, por un lado, el acto de construir el espacio, y, por otro lado, el acto de narrar. Paul Ricoeur, organiza su paralelismo en tres rúbricas sucesivas: la *prefiguración*, en la que el relato es empleado en la vida cotidiana, en la conversación, antes de separarse de ella para producir las formas literarias, la *configuración* que es la fase de tiempo realmente construido, tiempo relatado, y la *reconfiguración* que es la fase de la lectura y relectura. En la arquitectura considera que la fase de prefiguración es vinculada con el acto de habitar, la configuración corresponde al acto de construir y la tercera, la *reconfiguración*, es la relectura de nuestras ciudades y de todos los lugares que nosotros habitamos. Podemos leer y releer nuestros lugares de vida a partir nuestra manera de habitar²⁸. Según Ricoeur, no es suficiente que un proyecto arquitectónico esté bien pensado. Todos los planificadores deberían aprender que un abismo puede

²¹ SEGUI, Javier de la Riva. **Desde dentro y desde fuera. Del todo a las partes y de las partes al todo.** Actas del XII Congreso de Expresión Gráfica Arquitectónica. Madrid. Instituto Juan de Herrera. 2008. p. 754

²² SEGUI, Javier de la Riva. **Desde dentro y desde fuera. Del todo a las partes y de las partes al todo.** Actas del XII Congreso de Expresión Gráfica Arquitectónica. Madrid. Instituto Juan de Herrera. 2008. p.756

²³ SEGUI DE LA RIVA, Javier. **Dibujar, Proyectar (VII) Envolturas.** Madrid: Cuaderno del Instituto Juan de Herrera de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2004.p.4

²⁴ SEGUI, Javier de la Riva. **Desde dentro y desde fuera. Del todo a las partes y de las partes al todo.** Actas del XII Congreso de Expresión Gráfica Arquitectónica. Madrid. Instituto Juan de Herrera. 2008. p. 754

²⁵ SEGUI DE LA RIVA, Javier. **Dibujar, Proyectar (VII) Envolturas.** Madrid: Cuaderno del Instituto Juan de Herrera de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2004. p. 12

²⁶

²⁷ RICOEUR, Paul. *Arquitectura y narratividad. Architectonics, Mine, Land & Society. Arquitectura y Hermenéutica.* V. Barcelona. Ediciones Universidad Politécnica de Cataluña. 2003. p.28.

²⁸ RICOEUR, Paul. *Arquitectura y narratividad. Architectonics, Mine, Land & Society. Arquitectura y Hermenéutica.* V. Barcelona. Ediciones Universidad Politécnica de Cataluña. 2003. p.29

separar las reglas y la racionalidad de un proyecto de las reglas de receptividad por parte del público. Por lo tanto hay que aprender a considerar el acto de habitar como un foco no solo de necesidades sino de expectativas²⁹.

La ciudad del tercer milenio

La ciudad de la vida real se enfrenta como una situación en sí; autónoma y compleja por la participación masiva de múltiples individuos. Archigram han presentado en 1963 en la exposición Living City, un manifiesto sobre "la ciudad como un organismo único", que más que una colección de edificios, es un modo de liberar la gente, abrazando la tecnología y otorgando poderes para que elijan como vivir sus vidas. Archigram creían que la combinación potente del cambio social y del desarrollo tecnológico adoptaría una arquitectura más humana, equipada para abrazar las complejidades y las oportunidades de la vida contemporánea y mantenían que una arquitectura basada en la movilidad y en la maleabilidad podría liberar la gente.

Hoy en día, los medios móviles influyen el modo que percibimos, construimos y proyectamos las situaciones, es decir, las escenas en las cuales la gente interactúa. En la ciudad contemporánea, con la integración de los nuevos medios, el espacio físico se relaciona con las experiencias sociales, las circunstancias y las redes. En 1997 Bioca & Kim han presentado una teoría, según la cual, las situaciones pueden ser entendidas en la ciudad contemporánea; la presencia puede fluctuar entre tres diferentes capas: la presencia en el mundo material, la presencia en un electrónicamente mediado ambiente virtual y la presencia en un ambiente imaginario que está dominado por la imagen generada interiormente³⁰. Eso significa que es difícil hablar sobre contextos homogéneos en cuanto a la experiencia del espacio.

Según Virilio, no vemos un "fin de la historia", sino vemos un fin de la geografía. La ciudad real, que está situada en un lugar concreto y que dio su nombre a la política de las naciones, retrocede frente a la ciudad potencial, la ciudad sin lugar, la metápolis deslocalizada. Hoy en día, tendría que tener en cuenta dos aspectos complementarios de la globalización: por un lado, la reducción extrema de las distancias que resulta por la compactación temporal de los transportes y de las transferencias, y por otro lado, la extensión corriente general de la tele-vigilancia³¹. La realidad potencial no se trata tanto de una navegación en el ciberespacio de las redes. Se trata principalmente del refuerzo de la densidad visual de la manifestación del mundo real. El ordenador no es un simple aparato para fuentes de consejos informativos, sino una máquina visual automática que funciona dentro del espacio de una realidad geográfica completamente potencial³².

Hippodamus, de Miletus, un arquitecto griego del siglo V a.C. introdujo el orden y la regularidad en el planeamiento de las ciudades, en lugar de la intrincación y de la confusión anterior. La conexión entre la alfabetización griega y la rejilla de la ciudad no es ni fortuita ni accidental, sino directa. El uso de las letras para los fonemas del discurso humano introdujo una nueva relación al espacio entre las culturas que lo practicaron. En vez de ser una extensión de la piel y de una experiencia de los pulmones de respiración, el espacio se convirtió en una realidad objetiva, conforme al aprecio visual, al análisis, a la teoría, a la clasificación y al manejo³³. La diferencia entre los espacios internos (mentales) y externos es que el uno es objetivo, es decir, estable, y el otro subjetivo, es decir, que está conforme a cambios y a vuelos de suposiciones. Como Paul Virilio precisa, o fue quizá Aristóteles, el primero tiene "sustancia", mientras el otro se hace de "accidentes", cosas que suceden³⁴. Hoy en día, nuestro espacio interno muy exclusivo está siendo desafiado y quizás ya reestructurado por los medios electrónicos, TV, radio, computadoras e Internet, que, juntos, constituyen el ciberespacio. Es la virtualidad y no la espacialidad del ciberespacio, que se hace relacionada con un espacio mental. El ciberespacio es fluido e inagotable como una mente, pero no es exclusivamente material ni verdaderamente "mental". Y ciertamente, es enteramente diferente del espacio físico. El espacio mental es también virtual. Ambas clases de espacios requieren la visualización y el diseño, ambas juegan con representaciones o simulaciones sensorias³⁵. La arquitectura del tercer milenio se basa en la noción que hay una cosa tal como mentes conectadas y que sus conexiones son apoyadas por las tecnologías que les permiten reunir en momentos específicos para alcanzar

²⁹ RICOEUR, Paul. *Arquitectura y narratividad. Architectonics, Mine, Land & Society. Arquitectura y Hermenéutica*. V. Barcelona. Ediciones Universidad Politécnica de Cataluña. 2003. p.28

³⁰ CHARITOS, Dimitris. *Notas personales del Congreso Mediacity*, Weimar, 2008

³¹ VIRILIO, Paul. *The information bomb*. London/New York: Verso, 2000. p. 13

³² VIRILIO, Paul. *The information bomb*. London/New York: Verso, 2000. p. 16

³³ DE KERCKHOVE, Derrick. *The Architecture of Intelligence*. Basel: Birkhauser, 2001. p. 8

³⁴ DE KERCKHOVE, Derrick. *The Architecture of Intelligence*. Basel: Birkhauser, 2001. p. 14

³⁵ DE KERCKHOVE, Derrick. *The Architecture of Intelligence*. Basel: Birkhauser, 2001. p. 17

metas específicas. Al igual que la arquitectura "sólida" facilita y dirige el ir y venir de los cuerpos en el espacio, la arquitectura "conectada", por el uso combinado del software y del hardware, facilita la libre unión y separación de mentes en la colaboración para cualquier propósito³⁶.

La ciudad del tercer milenio, según Paolo Ferrari, es una ciudad en ausencia, un lugar que es abstracto y concreto al mismo tiempo. La ciudad en ausencia se caracteriza por una menor resistencia que se manifiesta en la interacción entre los elementos materiales - los objetos concretos- con las actividades afectivas y compresivas del hombre quien se encuentra en una fase de transformación, hacia una inclinación más compleja, hacia la abstracción. Dicha transformación no se refiere solo en lo que experimentamos hoy con las nuevas tecnologías - donde vemos la transformación de los objetos concretos en algoritmos y realidades virtuales- sino en la mente que podrá aprehender, elaborar y experimentar las cosas a través de su diferencia de si mismo³⁷. Los ciudadanos de esta nueva ciudad son sujetos en transformación. Personas de una nueva condición somatomental que viajan en varias direcciones en un espacio- tiempo cada vez más complejo. La ciudad en Ausencia es una identidad espacio temporal en una transformación constante³⁸.

Según Jean Baudrillard, las sociedades contemporáneas gracias al sentido, a la información y la transparencia, han pasado el límite del éxtasis permanente. Hoy en día la escena y el espejo renuncian a sus posiciones a una pantalla y a una red. Ya no hay ningún exceso del fondo, sino una superficie de funciones en curso, la superficie lisa y funcional de la comunicación³⁹. El espacio público se substituye por una circulación gigantesca, ventilación y espacio de conexión efímera; el *aquí* y el *allí* se derrumban en el *ahora*. El cuerpo como escena, el paisaje como escena y el espacio como escena, progresivamente, desaparecen. Además, los objetos – arquitectónicos o no – como son más interactivos y se caracterizan por ausencia de inercia, existen en un nivel de desafío y no de deseo, así que nadie puede no reaccionar a ellos y, por tanto, dar lugar a la seducción. La meta es que sean objetos exitosos, es decir que estén más allá de la realidad que les conviene, que construyan una actitud agresiva, que pueda atravesar por desviación, contradicción, desestabilización y que pongan frente a frente la realidad supuesta de un mundo con su ilusión radical⁴⁰. En este sentido, el tiempo, y no el espacio, caracterizará nuestra participación en la ciudad, que ya no es una forma en proceso, sino una extensa red, una urbanidad de infinita posibilidad⁴¹.

Epílogo

La ciudad material convive con la ciudad virtual desmaterializada y mental y juntas constituyen la percepción de la ciudad del tercer milenio, la ciudad en ausencia. La intención de la ponencia es la aproximación a las experiencias y los medios que se consideran necesarios para la construcción de situaciones en la ciudad que es abstracta y concreta al mismo tiempo. Se han expuesto varios movimientos que históricamente han influido en el proyectar de situaciones y su interés radica en su aplicación en el proyectar arquitectural en el mundo contemporáneo, como también el descubrimiento o la invención de nuevas propuestas.

³⁶ DE KERCKHOVE, Derrick. **The Architecture of Intelligence**. Basel: Birkhauser, 2001. p. 18

³⁷ PAOLO, Ferrari. **Plan of a City of the third Millenium) in/absent Doubling: dematerialisations and rematerialisations in – Absence**. www.in-absence.org/architettura/cittamostrae/e_citta_assenza.htm

³⁸ PAOLO, Ferrari. **Plan of a City of the third Millenium) in/absent Doubling: dematerialisations and rematerialisations in – Absence**. www.in-absence.org/architettura/cittamostrae/e_citta_assenza.htm

³⁹ BAUDRILLARD, Jean. **L' Autre par lui-meme**. Athens: Kardamitsa, 1991. p. 20

⁴⁰ BAUDRILLARD, Jean, NOUVEL, Jean. **Les objets singuliers, Architecture et Philosophie**. Athens: Futura, 2005. p. 24

⁴¹ BAUDRILLARD, Jean, NOUVEL, Jean. **Les objets singuliers, Architecture et Philosophie**. Athens: Futura, 2005. p. 94

BIBLIOGRAFIA

- ANDREOTTI, Libero. **Situacionistas, arte, política, urbanismo**. Barcelona: ACTAR, 1996.
- BAUDRILLARD, Jean. **L' Autre par lui-meme**. Athens: Kardamitsa, 1991.
- BAUDRILLARD, Jean, NOUVEL, Jean. **Les objets singuliers, Architecture et Philosophie**. Athens: Futura, 2005.
- DEBORD, Guy; IVAIN, Gilles; JORN, Asger; KHATIB, Abdelhafid. **Textos situacionistas sobre arte y urbanismo. La creación abierta y sus enemigos**. Madrid: La Piqueta, 1977.
- DE KERCKHOVE, Derrick. **The Architecture of Intelligence**. Basel: Birkhauser, 2001.
- DE ROODE, Ingeborg; LEFAIVRE, Liane (ed.). **Aldo van Eyck. The playgrounds and the city**. Amsterdam, Stedelijk Museum. 2001.
- FERRATER, José Mora. **Diccionario de Filosofía**. Editorial Sudamericana de Buenos Aires. 1951, p.691
- GAUSA, Manuel; GUALLART, Vicente; MÜLLER, Willy; SORIANO, Federico; PORRAS, Fernando; MORALES, José. **Diccionario Metápolis de arquitectura avanzada**. Barcelona. AKTAR. 2001
- LEFEBVRE, Henri. **Critique of everyday life**. London/New York: Verso, 1991.
- SEGUI DE LA RIVA, Javier. **Dibujar, Proyectar (VII) Envolturas**. Madrid: Cuaderno del Instituto Juan de Herrera de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2004.
- STRAUVEN, Francis. **Aldo van Eyck. The shape of relativity**. Amsterdam, IDEA Books, 1998
- TSCHUMI, Bernard. **Architecture and Disjunction**. Massachusetts: MIT Press, 1999.
- TSCHUMI, Bernard. **Event-Cities 2**. Massachusetts: The MIT Press, 2000.
- VIRILIO, Paul. **The information bomb**. London/New York: Verso, 2000.

COMPILACIONES:

Textos situacionistas sobre arte y urbanismo. La creación abierta y sus enemigos. Madrid: La Piqueta, 1977.

REVISTAS:

Arquitectonics, Mine, Land & Society. Arquitectura y Hermenéutica. V. Barcelona. Ediciones Universidad Politécnica de Cataluña. 2003

ACTAS DE CONGRESOS:

Actas del XII Congreso de Expresión Gráfica Arquitectónica. Madrid. Instituto Juan de Herrera. 2008. p. 754

NOTAS PERSONALES:

Notas personales del Congreso Mediacity. Weimar, 2008

TEXTOS DE INTERNET:

PAOLO, Ferrari. **Plan of a City(of the third Millenium) in/absent Doubling: dematerialisations and rematerialisations in – Absence**. www.in-absence.org/architettura/cittamostrae/e_citta_assenza.htm